

**RELATÓRIO DE EXECUÇÃO**  
**PROJETO: “NLVM e KBRUCH: DESAFIOS E DESCOBERTAS NO ENSINO**  
**DE MATEMÁTICA”**

SIRLENE DE SOUZA BENEDITO DAS VIRGENS  
PROFESSORA MULTIPLICADORA DA STE  
EE JOAQUIM GONÇALVES LEDO  
IVINHEMA-MS

A Matemática é vista na escola como uma matéria difícil e, com poucas opções de softwares. Disciplina que apenas poucos privilegiados conseguem aprender. Muitos alunos se queixam dizendo que não entendem ou não gostam da disciplina.

O processo educativo em que vivemos, principalmente no ensino de matemática, aos poucos vem alcançando algum avanço.

Uma das formas de resgatar o gosto pela Matemática é a utilização dos jogos que precisam ser vistos com mais seriedade pela escola. O jogo motiva e desafia, pois provoca um conflito interno, o aluno precisa encontrar uma solução para o seu problema: vencer! Através do jogo a criança aprende a lidar com suas frustrações, constrói e reconstrói sua realidade e, assim sendo, o lúdico deve estar presente em todo o processo de aprendizagem na Educação.

A opção em se trabalhar com a disciplina de matemática foi devido ao fato de que, como citado anteriormente, a disciplina é vista na escola como uma matéria “difícil” onde poucos têm o privilégio de aprender e, também devido aos resultados da “Prova Brasil 2009” e demais provas realizadas dentro da nossa instituição de ensino no primeiro bimestre deste ano.

O presente projeto teve como objetivo apresentar o jogo como possibilidade metodológica na formação de conceitos matemáticos, por ser um processo dinâmico, que exige diálogo, criatividade, imaginação, atenção e concentração e foi desenvolvido pela professora multiplicadora da STE e, a professora Antônia Luciana Reberte, professora regente da disciplina de matemática, tendo o envolvimento dos alunos do 7º ano A, período matutino da EE Joaquim Gonçalves Ledo, a sala possui 30 alunos.

Em um primeiro momento, houve a apresentação dos software's NLVM e KBruch à professora Antônia Luciana e, em seguida foi dado um treinamento das partes teóricas e práticas dos software's. Após a capacitação dada à docente, foi realizado o mesmo procedimento para com os alunos (apresentação e treinamento quanto aos software's), terminada essas primeiras etapas com a professora e com os alunos foi realizada a aplicação do lúdico com a respectiva disciplina.

Usando o lúdico, foram abordados alguns conteúdos como: Números positivos e números negativos; Adição e subtração com números inteiros; Números racionais relativos (Frações); Adição Algébrica de números racionais; Equações de primeiro grau. Foram escolhidos esses conteúdos por serem os que os alunos dos anos anteriores mais encontraram dificuldades de assimilação, segundo a professora.

Como mencionado anteriormente, a sala do 7º ano A, possui 30 alunos e na STE possuímos apenas 10 computadores então, a sala foi dividida em duas turmas pela professora regente e, primeiramente a mesma explicou na sala de aula como os discentes deveriam proceder na sala de tecnologias educacionais e, em seguida mandou metade dos alunos para a STE em uma aula e na outra aula mandou a outra metade. Nesse período de realização do projeto encontramos algumas outras dificuldades além do número de computadores que possuímos, como por exemplo, festas juninas e também os jogos da Copa do Mundo, onde muitas vezes teve a dispensa dos alunos, portanto, algumas etapas do projeto ainda não foram cumpridas como a criação do blog com as experiências do projeto.

Embora os resultados esperados sejam a longo prazo, já sentimos algumas diferenças quanto a motivação dos discentes no envolvimento à disciplina de matemática e, até mesmo nas notas das avaliações do final do segundo bimestre e, esperamos que até o fim do ano letivo de 2010 os educandos tenham mudado seus conceitos com relação ao aprendizado da matemática.